

## BAB IV

### 4.1 Hasil Penelitian

Tahap awal melakukan penelitian pengembangan bahan ajar ini, perlunya melakukan perlu melakukan studi awal penelitian dan pengumpulan informasi terkait pembelajaran materi teks laporan hasil observasi siswa di sekolah. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mengobservasi, melakukan wawancara terhadap guru, dan menyebarkan angket analisis kebutuhan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* ini menggunakan model ADDIE sebagai pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa dengan menggunakan aplikasi android Kahoot!. model ADDIE ini terbagi dari lima tahap, yaitu: (1) *Amalysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

#### 4.1.1 Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis pertama-tama melakukan pengumpulan data dan informasi terkait pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa, seperti wawancara terhadap guru, melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Penyebaran angket dan wawancara terhadap guru dilakukan secara *online*. Wawancara dilakukan secara *online* dikarenakan melihat situasi pandemi yang tidak memungkinkan ke sekolah.

## 5. Analisa Kebutuhan Guru dan Siswa

Penyebaran angket ini dilakukan kepada siswa di beberapa sekolah. Adapun penjelasan mengenai angket analisis yang disebar ke beberapa sekolah yang berbeda, yaitu SMPN 28 Jakarta Pusat, SMPN 2 Jakarta, SMPIT Misbahusuddur, MTS Fatimatul Amin, dan SMP Mutiara Islami Plus. Terdapat 14 butir pernyataan dan siswa yang mengisi terdapat 20 siswa.

1. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit.  
55% menjawab tidak setuju, 35% siswa menjawab setuju, dan 10% siswa menjawab sangat tidak setuju.
2. Saya mengetahui apa itu teks laporan hasil observasi.  
95% siswa menjawab setuju dan 5% menjawab sangat setuju.
3. Saya mengetahui struktur dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.  
70% siswa menjawab setuju dan 30% siswa menjawab tidak setuju.
4. Menulis teks laporan hasil observasi harus sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.  
100% siswa menjawab setuju .
5. Dalam pembelajaran kaidah bentuk kata berimbuhan dalam teks laporan hasil observasi memerlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.  
65% siswa menjawab sangat setuju dan 35% siswa menjawab setuju.
6. Guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selalu menggunakan media pembelajaran.

60% siswa menjawab setuju dan 40% siswa menjawab tidak setuju.

7. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan ketika menggunakan media pembelajaran.

50% siswa menjawab sangat setuju dan 50% siswa menjawab setuju.

8. Saya berperan aktif dalam menggunakan media.

70% siswa menjawab setuju, 5% siswa menjawab sangat setuju, dan 25% siswa menjawab tidak setuju.

9. Menggunakan media pembelajaran pelajaran menjadi mudah dipahami.

55% siswa menjawab setuju dan 45% menjawab sangat setuju.

10. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah inovatif dan saya ikut terlibat aktif.

70% siswa menjawab setuju, 10% menjawab sangat setuju, dan 20% siswa menjawab tidak setuju.

11. Saya biasanya mengalami kesulitan dalam mengakses media yang diberikan guru.

60% siswa menjawab setuju, 5% siswa menjawab sangat setuju, dan 35% siswa menjawab tidak setuju.

12. Bahan ajar yang biasa digunakan meliputi bahan ajar cetak (poster, buku materi, gambar), audio (kaset, tape radio), dan audio visual (video youtube, microsoft office power point, tutorial berbentuk video) belum menggunakan media berbasis aplikasi digital seperti aplikasi Kahoot!

80% siswa menjawab setuju, dan 20% siswa menjawab sangat setuju.

13. Pembelajaran di sekolah sudah pernah menggunakan gawai (gadget) berbasis android dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama teks laporan hasil observasi.

50% siswa menjawab setuju dan 50% siswa menjawab tidak setuju.

14. Gawai (gadget) berbasis android mempermudah dalam pembelajaran.

90% siswa menjawab setuju dan 10% siswa menjawab sangat tidak setuju.

15. Materi teks laporan hasil observasi terutama menulis teks laporan hasil observasi menggunakan gawai (*gadget*) berbasis android memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan kreatif.

90% siswa menjawab setuju dan 10% siswa menjawab sangat setuju.

Selain angket analisis kebutuhan yang disebarakan kepada siswa, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada beberapa guru di sekolah. Angket analisis kebutuhan yang ditunjukkan kepada guru terdapat 16 butir pertanyaan.

1. Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013.

Sudah

2. Guru menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 (misalnya buku BSE, buku pegangan guru dari kemendikbud, dan *handout*).

sesuai

3. Buku pegangan guru yang diberikan dari kemendikbud memiliki keterbatasan materi (misalnya dari segi kelengkapan materi kurang, penjelasan materi dan contoh memiliki kekurangan).

Ya, memiliki keterbatasan sehingga perlu mencari materi tambahan.

4. Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar lain yang tidak disediakan di sekolah.

Ya, karena buku pegangan guru kurang latihan soal.

5. Perlunya mengaitkan materi dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Sangat diperlukan agar peserta didik lebih mudah memahami materi.

6. Setiap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran

Kadang-kadang.

7. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama teks laporan hasil observasi perlunya media pembelajaran yang menarik.

Ya, agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

1. Perlunya bahan ajar yang lebih variatif dan inovatif dalam pembelajaran kaidah kebahasaan bentuk kata berimbuhan dalam teks laporan hasil observasi.

Perlu, agar peserta didik lebih tertarik.

10. Bahan ajar yang biasa digunakan dalam pembelajaran.

Bahan ajar cetak seperti buku sekolah, dan bahan ajar *audio visual*, seperti video dari youtube, *Microsoft office power point*, dll.

11. siswa terlihat termotivasi dan senang ketika menggunakan media pembelajaran.

Ya, pembelajaran menjadi lebih menarik, kesulitannya peserta didik masih terbatas dengan internet.

12. Jaringan internet menjadi kendala dalam mengakses media.

Ya, kesulitan jaringan internet membuat peserta didik sulit membuka media pembelajaran.

13. Setelah menggunakan media pembelajaran siswa memahami materi yang diajarkan, dari segi struktur dan kaidah kebahasaan.

Ya.

14. Selama pembelajaran saya sudah pernah menggunakan gawai android.

Sudah.

15. Gawai android mempermudah saya dalam pembelajaran di kelas.

Ya, karena akan banyak informasi yang didapat jika diperlukan.

16. Bahan ajar yang sudah ada sulit dipahami sehingga siswa tidak mau belajar.

Ya, karena keterbatasan buku pegangan sehingga perlu media yang menarik.

Dapat disimpulkan bahwa guru masih kurang maksimal dalam mengembangkan bahan ajar. Hal ini terlihat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan sumber materi ajar hanya sebatas dari buku paket bahasa Indonesia yang diberikan oleh Kemendikbud. Siswa lebih tertarik jika guru sering menggunakan bahan ajar terutama media pembelajaran yang mampu merangsang motivasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pun harus lebih inovatif, seperti menggunakan gawai berbasis android sehingga siswa ketika memainkan gawai tidak hanya memainkan media sosial dan permainan tetapi juga mampu memberikan manfaat dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa berbasis aplikasi Kahoot!. Media aplikasi Kahoot! merupakan *platform* pembelajaran *online* yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

## 2. Analisis Kurikulum Materi

Kurikulum yang diterapkan di SMPN 28 Jakarta Pusat, SMPN 2 Jakarta, SMPIT Misbahusuddur, MTS Fatimatul Amin, dan SMP Mutiara Islami Plus menggunakan kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki kompetensi dasar (KD), indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Guru dalam proses pembelajaran di kelas harus memberikan materi yang sesuai agar KD dan indikator pembelajaran tercapai.

Berikut K.D dan indikator pembelajaran yang terdapat pada teks laporan hasil observasi siswa, yaitu:

**Tabel 10. KD dan Indikator Teks Laporan Hasil Observasi Siswa**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	3.8.1 Menelaah struktur dari teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan
	3.8.2 Menelaah ciri kebahasaan kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan
	3.8.3 Menelaah teks isi laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan
4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan	4.8.1 Menulis rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan

	4.8.2 menyusun teks laporan hasil observasi yang berupa pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan
--	--

Pengembangan teks laporan hasil observasi siswa menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! memiliki materi yang harus dicapai, yaitu:

1. Pengertian teks laporan hasil observasi
2. Tujuan dan manfaat dari teks laporan hasil observasi
3. Struktur teks laporan hasil observasi
4. Ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi.
5. Penulisan teks laporan hasil observasi.

#### 4.1.2 Design/ Rancangan

Pada tahap rancangan bahan ajar teks laporan hasil observasi yang menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! terdapat kerangka rancangan bahan ajar dan alur penggunaan. Berikut rancangan media berbasis aplikasi Kahoot!.

1. Halaman Awal



Gambar 5. Halaman Awal Kahoot!



Pada bagian ini ketika siswa membuka aplikasi Kahoot! akan terdapat gambar pembuka sebelum masuk ke menu utama.

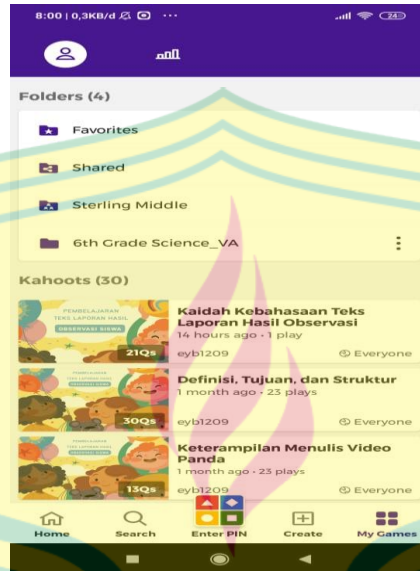
## 2. Halaman Pengantar



Gambar 6. Halaman Pengantar Kahoot!

Setelah masuk aplikasi Kahoot! siswa akan melihat halaman pengantar, di mana siswa dapat memilih ikon setiap menu. Tulisan *home* yang bergambar rumah di mana pada menu tersebut terdapat informasi pembelajaran terkait aplikasi Kahoot! serta terdapat latihan-latihan soal dari berbagai materi yang dibuat oleh pengguna Kahoot! lainnya. Lalu, pada ikon *search* berfungsi untuk mencari pengguna akun Kahoot!. Ikon *enter pin* berfungsi untuk memasukkan kode pembelajaran atau kode *quiz* permainan. Ikon *create* yang bergambar tanda tambah berfungsi untuk membuat permainan atau pembelajaran. Pada tulisan *my games* berfungsi untuk melihat permainan apa saja yang telah dibuat.

### 3. Halaman Menu Utama *My Games*

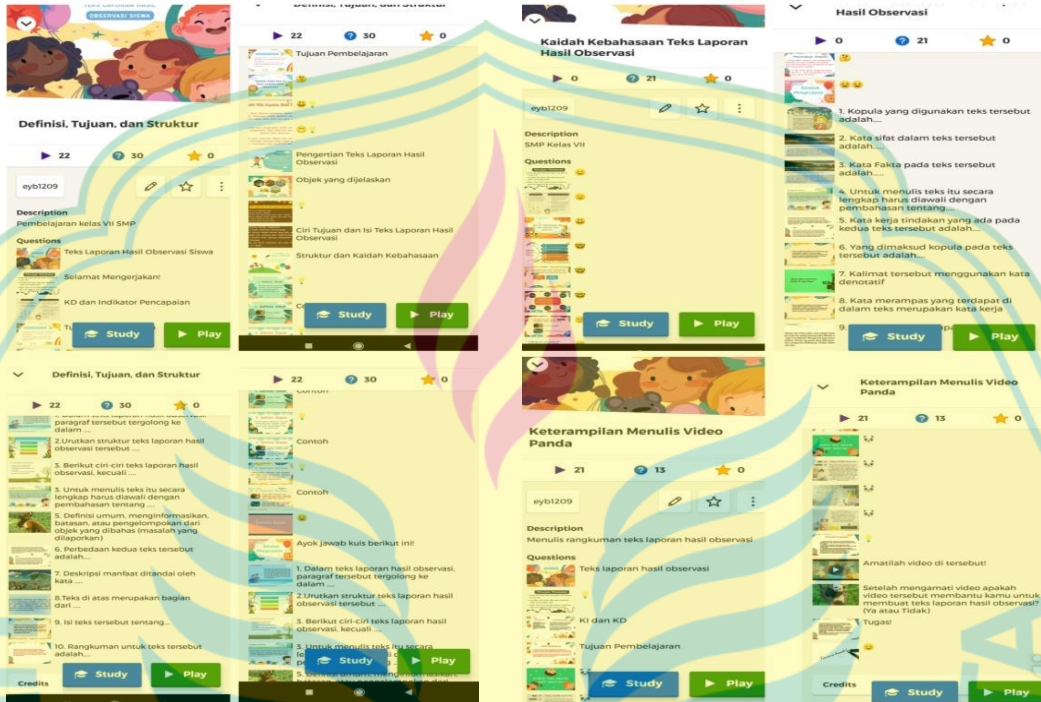


**Gambar 7. Halaman Menu Utama My Games Kahoot!**

Pada menu utama *my games* berisikan permainan yang sudah dibuat oleh guru. Menu ini dapat dilihat siswa dengan cara siswa menekan ikon *search* lalu memasukkan *username* guru. Siswa jika melakukan pembelajaran sendiri atau ingin mengulang kembali materi teks laporan hasil observasi dapat memasuki profil permainan Kahoot! yang dibuat oleh guru. Selain dapat dikerjakan sendiri Kahoot! juga dapat menjadi latihan yang dikerjakan bersama-sama di dalam kelas.

]

#### 4. Halaman Menu Main

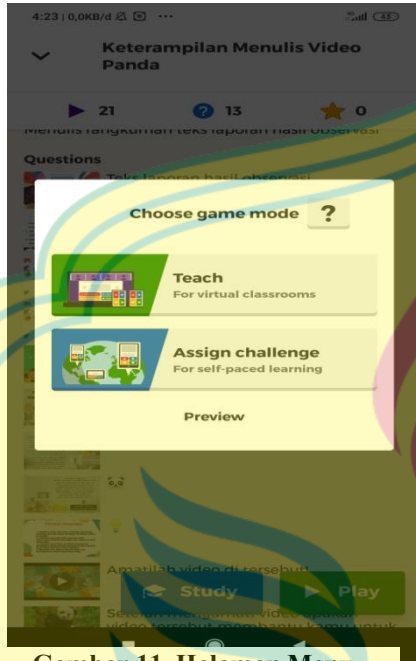


**Gambar 9. Halaman Menu Main Materi Definisi, Tujuan, dan Struktur Teks Laporan Hasil Observasi**

**Gambar 8. Halaman Menu Main Materi Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi Siswa**

Setelah siswa memilih salah satu materi yang terdapat di dalam *my games* siswa akan melihat ikon *study* dan *play*. Selain masuk dengan mencari *username*, siswa dapat masuk dengan cara memasukkan pin atau menekan link yang dibagikan oleh guru. Masuk menggunakan pin dan link aplikasi Kahoot! yang sudah dibagikan guru dapat dikerjakan bersama-sama di dalam kelas. Dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di dalam kelas, guru akan membagikan link atau pin yang nanti akan masuk ke dalam materi teks laporan hasil observasi.

5. Halaman menu memasuki ruangan permainan



Gambar 11. Halaman Menu Ruang Permainan



Gambar 10. Halaman Pengantar Menu Ruang Permainan

Pada halaman ini, siswa dapat memilih pembelajaran secara sendiri atau pembelajaran di kelas. Setelah memilih salah satu menu siswa akan memasuki tampilan depan subpermainan Kahoot! di mana siswa yang menunggu pemain lain akan disuguhkan video intro pemandangan yang berhubungan dengan teks laporan hasil observasi siswa. Video ini ditampilkan bertujuan agar tidak bosan ketika menunggu siswa lainnya masuk.

## 6. Isi Permainan dalam Kegiatan Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi

### Bagian Pengetahuan



Gambar 17. Tujuan Pembelajaran Kahoot!



Gambar 16. Slide Pertanyaan Teks Laporan Hasil Observasi



Gambar 15. Struktur dan Kaidah Kebahasaan



Gambar 14. Ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi



Gambar 13. Selamat mengerjakan quizz



Gambar 12. Quiz Teks Laporan Hasil Observasi Di Kahoot!

Permainan Kahoot! ini terdapat pilihan submenu *slide* yang berfungsi untuk menjabarkan atau mempresentasikan materi teks laporan hasil observasi. Lalu, setelah submenu slide ini berakhir selanjutnya terdapat submenu *quiz* yang beragam mengenai teks laporan hasil observasi. Submenu inipun berisikan pengenalan teks laporan hasil observasi yang meliputi pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan.

## 7. Scoreboard



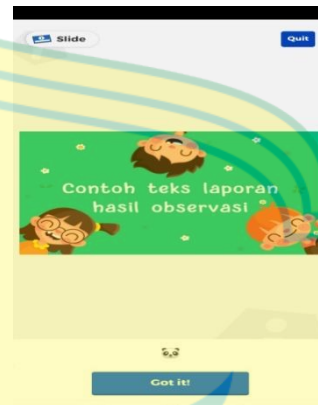
Gambar 18. *Scoreboard* Kahoot!

Pada *scoreboard* ini guru dapat langsung mengetahui skor siswa dalam menjawab *quiz* dan gurupun mengetahui soal manakah siswa yang salah. *Scoreboard* ini pun juga mengetahui nama-nama siswa yang benar menjawab dan salah menjawab. Jadi, pada *scoreboard* dapat menjadi bahan evaluasi terhadap soal yang diberikan. Dapat melihat peringkat siswa sesuai dengan hasil jawaban siswa. *Score maksimal* pada setiap pertanyaan 1000 poin, hal ini tergantung dari tingkat kecepatan siswa menjawab. *Scoreboard* ini dapat membantu guru melihat evaluasi penilaian siswa.

8. Isi Permainan dalam Kegiatan Pembelajaran Keterampilan Teks Menulis Teks Laporan Hasil Observasi



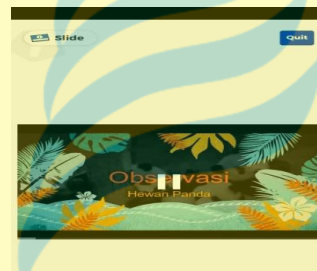
Gambar 20. Tujuan Pembelajaran K.D Keterampilan



Gambar 19. Contoh Teks Laporan Hasil Observasi



Gambar 22. Petunjuk Pengerjaan Tugas Menulis Teks Laporan Hasil Observasi



Gambar 21. Video Teks Laporan Hasil Observasi Tentang Panda

Pada menu ini berisikan contoh teks laporan hasil observasi dan video pembelajaran mengenai panda yang telah dibuat. Video ini dibuat oleh peneliti sebagai salah satu media ajar yang dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot!. Video ini bertujuan untuk merangsang siswa dalam mengerjakan teks laporan hasil observasi siswa.

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

#### 1. Validasi

Pada tahap ini produk yang dikembangkan, yaitu teks laporan hasil observasi siswa yang dimasukkan ke dalam media berbasis aplikasi Kahoot!. Pembuatan bahan ajar ini mudah digunakan karena kita dapat memperoleh aplikasi ini pada aplikasi Kahoot! yang sudah ada di *play store*. Pengenalan materi teks laporan hasil observasi dapat dibantu dengan gambar-gambar serta video yang telah kita buat atau kita dapat memperoleh gambar yang sudah disediakan di aplikasi Kahoot!. Video pembelajaran dapat kita peroleh dari youtube yang telah tertaut pada aplikasi Kahoot! ini.

Setelah Produk awal selesai dirancang, produk yang dibuat divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Indonesia. Validasi ini bertujuan agar bahan ajar yang telah dibuat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Validasi Materi dilakukan oleh Ibu Dr. Siti Ansoriyah, M.Pd. (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), sementara itu kelayakan media divalidasi oleh Ibu Etsa Purbarani, M.Pd. (Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia). Selain dari dosen ahli, terdapat validator dari guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 28 Jakarta, yaitu Ibu Ayi Nur Asiah, S.Pd dan Ibu Murniati, S.Pd..



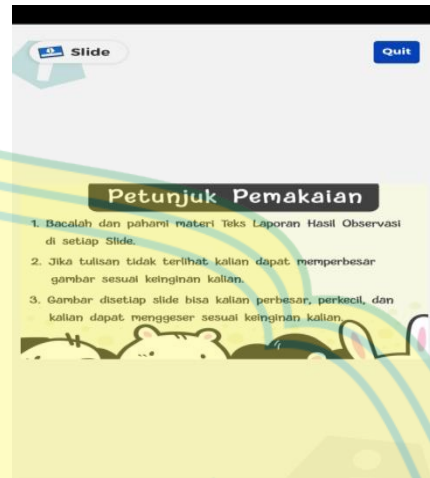
## 2. Revisi

Bahan ajar yang telah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran, pendapat serta masukan dari beberapa dosen ahli.

**Tabel 11. Perbedaan Aplikasi Kahoot! Sebelum dan Sesudah Revisi**

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
Tidak terdapat tiga sub pembahasan hanya dua subpembahasan	 <p>terdapat 3 sub pembahasan</p>

Tidak terdapat petunjuk pemakaian aplikasi



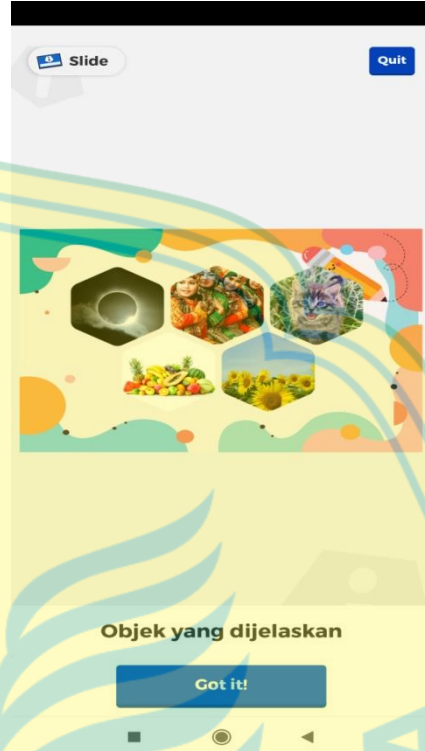
Petunjuk pemakaian aplikasi

Tidak terdapat gambar apa itu teks laporan hasil observasi



Tidak terdapat gambar yang menunjukkan objek teks laporan hasil observasi

Objek teks laporan hasil observasi

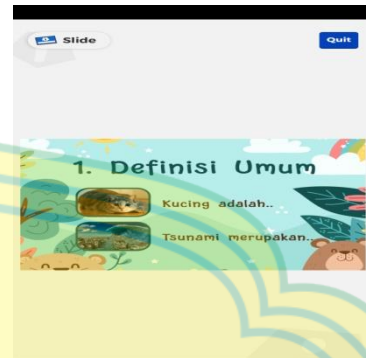


Tampilan definisi umum yang masih banyak teks



Tampilan tulisan menjadi lebih sedikit

Tidak terdapat foto yang menjelaskan contoh kata dari definisi umum



Contoh

Got it!

contoh definisi umum

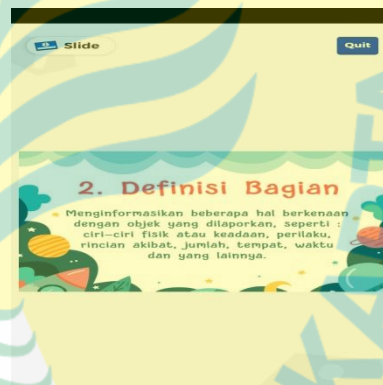


2. Deskripsi bagian

Got it!

deskripsi bagian yang masih banyak teks

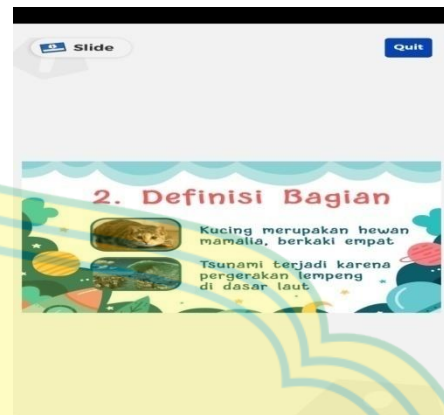
Tampilan tulisan menjadi lebih



Got it!

sedikit

Tidak terdapat foto yang menjelaskan contoh kata dari deskripsi bagian



Contoh  
Got it!  
contoh definisi bagian



3. Deskripsi manfaat  
Got it!

Tampilan deskripsi manfaat yang banyak teks



Got it!

deskripsi manfaat memasukkan informasi yang penting saja

Tidak terdapat gambar selamat mengerjakan *quiz*



Ayok jawab kuis berikut ini!

Got it!

ukuran *font* penulisan diperbesar



1. Menggunakan kata benda

Got it!

Ukuran *font* penulisan terlihat kecil



Got it!

Slide 2: Menggunakan kata-kata kerja tindakan yang menggambarkan peristiwa alam sosial, atau perilaku manusia, dan binatang.

Contoh: menerpa, menghantam memuntahkan mendebat, memanggul, mencakar, mengejar, meronta.

Slide 3: Menggunakan kata kopula, seperti: merupakan, ialah, adalah, yaitu.

2. Menggunakan kata kerja tindakan

3. Menggunakan kata kopula

Got it!

Kata kerja dijadikan satu dengan kopula

Slide 2: Menggunakan kata-kata kerja tindakan yang menggambarkan peristiwa alam sosial, atau perilaku manusia, dan binatang.

Mengajar, Menghantam, Memanggul, Mencakar, Mendebat, Menerpa

Got it!

Kata kerja memiliki *slide* sendiri dan contohnya dibuat menjadi bagan-bagan.

Slide 2: Menggunakan kata-kata kerja tindakan yang menggambarkan peristiwa alam sosial, atau perilaku manusia, dan binatang.

Contoh: menerpa, menghantam memuntahkan mendebat, memanggul, mencakar, mengejar, meronta.

Slide 3: Menggunakan kata kopula, seperti: merupakan, ialah, adalah, yaitu.

2. Menggunakan kata kerja tindakan

3. Menggunakan kata kopula

Got it!

Kopula dijadikan satu dengan kata kerja

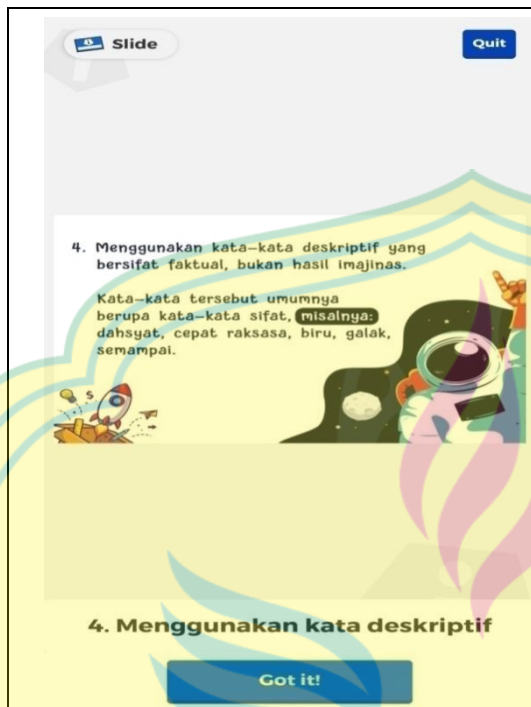
Slide 3: Menggunakan kata kopula, seperti: merupakan, ialah, adalah, yaitu.

Kucing adalah

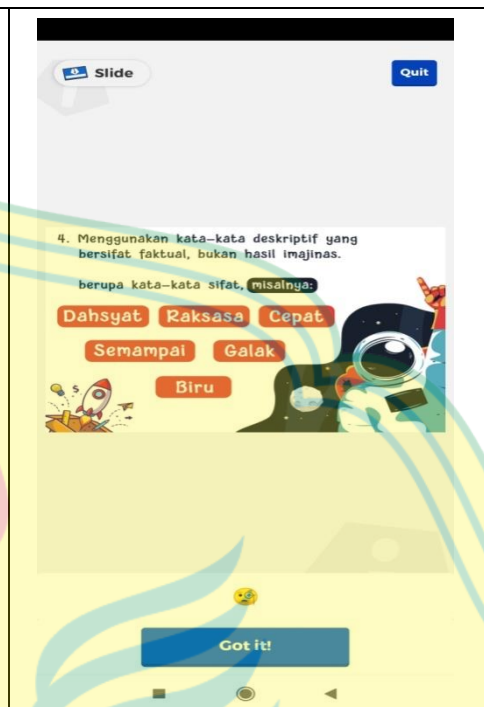
Tsunami merupakan

Got it!

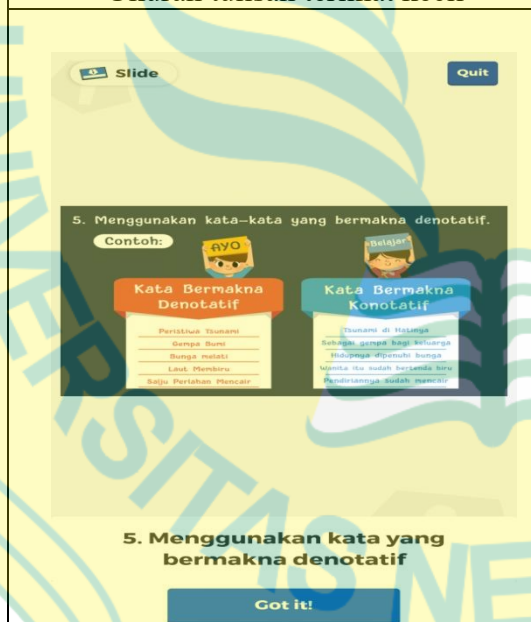
memiliki *slide* sendiri dan contoh terdapat gambar



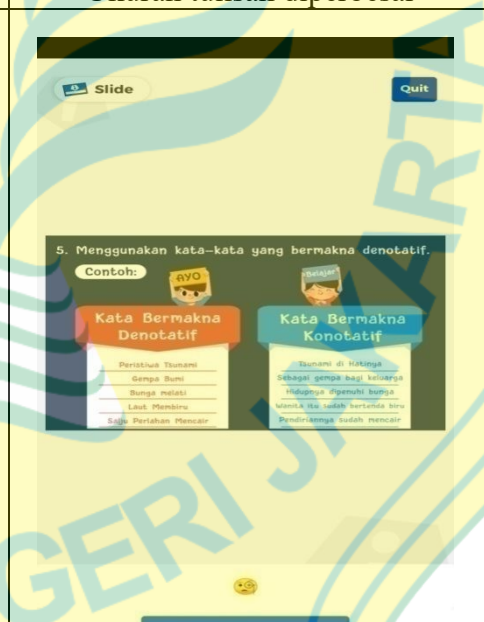
Ukuran tulisan terlihat kecil



Ukuran tulisan diperbesar



Ukuran tulisan kecil



Ukuran tulisan diperbesar



**KD 4.8 dan Indikator pencapaian**  
Tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa

Got it!

KD dan tujuan pembelajaran dijadikan satu dan tidak terdapat KI

**KI dan KD**

Got it!

**KD 4.8 dan Indikator pencapaian**  
Tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa

Got it!

Tujuan Pembelajaran hanya satu yaitu hanya merangkum teks laporan hasil observasi dari video yang dilihat

**Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu menulis rangkuman informasi yang terdapat di dalam buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan
2. Siswa mampu menyusun teks laporan hasil observasi dari buku pengetahuan berupa video dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan

Got it!

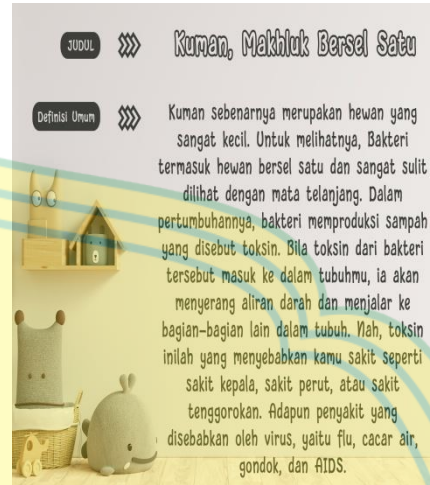
Merangkum dan membuat teks laporan hasil observasi di kehidupan sehari-hari



Definisi umum

Got it!

Ukuran tulisan kecil



Ukuran tulisan diperbesar



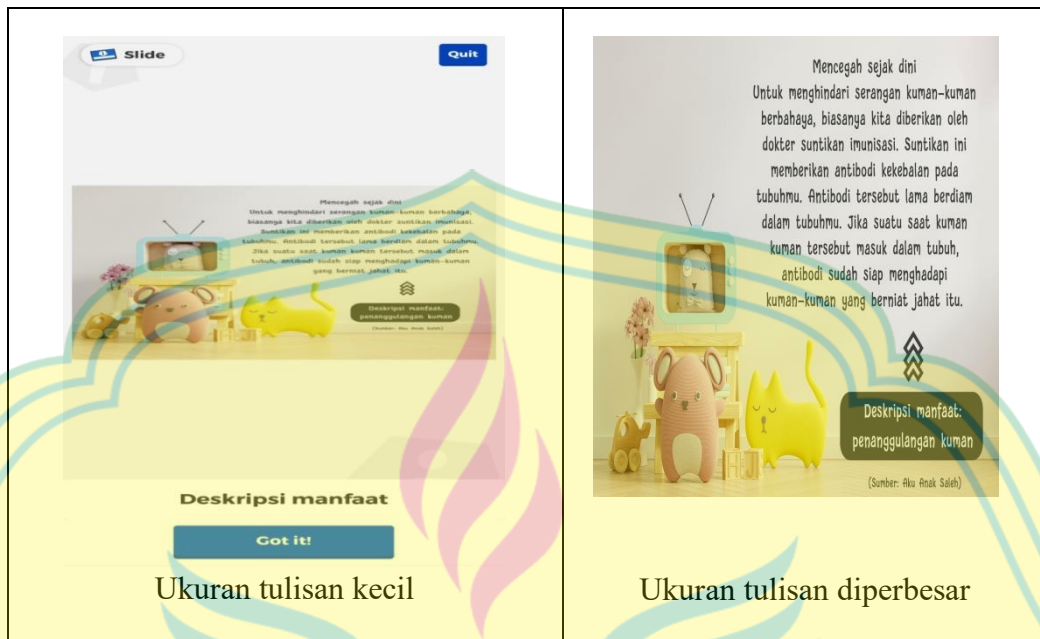
Deskripsi bagian

Got it!

Ukuran tulisan kecil



Ukuran tulisan diperbesar



#### 4.1.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, bahan ajar yang dikembangkan diterapkan kepada kelompok kecil siswa SMP kelas VII yang berisikan 20 siswa. Penerapan Bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! berdasarkan pembelajaran yang terdapat di dalam Rancangan Pembelajaran (RPP).

Proses menggunakan bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis aplikasi Kahoot! dilakukan melalui pertemuan daring via zoom, *googlemeet*, dan beberapa melalui pertemuan secara tatap muka. Setelah siswa mencoba bahan ajar yang diberikan peneliti memberikan angket penilaian bahan ajar yang bertujuan untuk menilai kualitas bahan ajar. Angket tersebut berisikan saran dan komentar bertujuan untuk memberikan masukan jika terdapat kekurangan dalam bahan ajar.

## 1. Data Hasil Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

Pada Aspek penilaian ahli materi produk bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis aplikasi Kahoot! yang dinilai meliputi tiga aspek, yaitu: aspek kurikulum, penyajian materi, aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek kebahasaan.

**Tabel 12. Rata-rata Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor (%)	Kriteria
1	Kurikulum	80%	Baik
2	Penyajian Materi	80%	Baik
3	Pengetahuan	80%	Baik
4	Keterampilan	80%	Baik
5	Kebahasaan	80%	Baik
	Rata-rata	80,00	Baik

Berdasarkan tabel terlihat bahwa bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis aplikasi Kahoot! memperoleh presentase skor 80% dari semua aspek materi. Presentase rata-rata skor secara keseluruhan mendapatkan 80% atau termasuk dalam kriteria Baik (Baik) dan layak digunakan. Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli, yaitu dalam pembelajaran harus lebih sistematis.

Kelayakan setiap aspek dalam penilaian yang diberikan dosen ahli materi, sebagai berikut.

**Tabel 13. Rata-rata Penilaian Aspek Kurikulum**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Kurikulum</b>			
Kesesuaian materi dengan KI	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Kesesuaian materi dengan KD	4	<b>80%</b>	B (Baik)

Kesesuaian materi dengan Indikator	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	4	<b>80%</b>	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Berdasarkan tabel, penilaian yang diberikan dari aspek kurikulum diberikan penilaian yang baik, yakni 80% sehingga rata-rata dari aspek kurikulum ini bernilai 80% termasuk dalam kriteria Baik (B).

**Tabel 14. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Materi**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Persen</b>	<b>Kategori</b>
<b>Penyajian Materi</b>			
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! memiliki cakupan yang tepat	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! disajikan secara sistematis	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Gambar atau video yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! dapat memperjelas materi	4	<b>80%</b>	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Berdasarkan tabel penyajian materi, dosen ahli memberikan nilai 80% untuk setiap aspek sehingga rata-rata keseluruhan mendapatkan penilaian 80% termasuk dalam kriteria Baik (baik).

**Tabel 15. Rata-rata Penilaian Aspek Pengetahuan dan Keterampilan**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Persen</b>	<b>Kategori</b>
<b>Pengetahuan</b>			
Kesesuaian latihan meningkatkan pengetahuan mengenai teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	<b>80%</b>	B (Baik)
<b>Keterampilan</b>			
Kesesuaian latihan meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	<b>80%</b>	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>8</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Pada aspek pengetahuan dan keterampilan mendapatkan masing-masing penilaian dalam kriteri Baik (B), yakni 80%. Rata-rata keseluruhan penilaian mendapatkan 80%. Kesesuaian materi mendapatkan penilaian yang Baik (B).

**Tabel 16. Rata-rata Penilaian Aspek Kebahasaan**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Persen</b>	<b>Kategori</b>
<b>Kebahasaan</b>			
Kalimat mudah dipahami	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	4	<b>80%</b>	B (Baik)
Kalimat mudah dipahami	4	<b>80%</b>	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>4</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Berdasarkan tabel kebahasaan, penilaian yang diperoleh dari masing-masing indikator mendapatkan kriteria Baik (B), yakni 80% pada masing-masing

indikator. Rata-rata keseluruhan yang didapat 80% termasuk dalam kategori Baik (B).

## 2. Data Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

**Tabel 17. Rata-rata Penilaian Media**

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor (%)	Kriteria
1	<b>Aspek Penyajian</b>	88%	SB (Sangat Baik)
2	<b>Aspek Keefektifitas</b>	88%	SB (Sangat Baik)
3	<b>Aspek Grafik</b>	92%	SB (Sangat Baik)
	Rata-rata	89%	SB (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel, pada aspek penyajian media rata-rata penilaian mendapatkan nilai dengan presentase 88% atau masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Pada aspek keefektifitas media rata-rata penilaian mendapatkan persentase 88% atau masuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Pada aspek grafik rata-rata penilaian mendapatkan nilai 92% atau kriteria Sangat Baik (SB). Dapat disimpulkan dari perolehan skor keseluruhan media yang dibuat termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB) dengan perolehan nilai 89%. Komentar dan masukan media layak digunakan dengan revisi.

Berikutnya akan disajikan tabel penilaian media secara terperinci, berikut penjelasan masing-masing tabel.

**Tabel 18. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Penyajian</b>			
Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	4	80%	B (Baik)
Kemudahan memilih menu sajian (tampilan mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Aplikasi mudah digunakan	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian proporsi gambar dan video yang disajikan dengan tampilan media	3	60%	C (Cukup)
<b>Rata-rata</b>	<b>22</b>	<b>88%</b>	SB (Sangat Baik)

Pada tabel aspek penyajian, indikator yang memperoleh kriteria Sangat Baik (SB) terdapat tiga indikator, salah satu dari indikator mendapatkan saran agar ukuran huruf lebih diperbesar. Satu indikator mendapatkan nilai Baik (B) dengan memasukkan aplikasi diorganisasikan dengan menu topik pembahasan yang dapat dipilih oleh siswa atau pengguna. Satu indikator mendapatkan nilai Cukup (C), yakni dengan nilai 60% dengan memasukkan proporsi tulisan terlihat banyak dan lebih baik dioptimalkan kembali, seperti mengoptimalkan kata kunci, ilustrasi, dan bagan. Jadi, rata-rata yang diperoleh pada aspek penyajian media mendapatkan nilai 88% termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB).

**Tabel 19. Rata-rata Penilaian Aspek Keefektifitasan**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Keefektifitasan</b>			
Media dapat digunakan diberbagai tempat. Waktu, dan keadaan (media bersifat fleksibel tanpa batasan waktu,	5	100%	SB (Sangat Baik)



tempat, dan keadaan)			
Media yang digunakan bersifat menyenangkan (kemampuan media dalam menambah motivasi siswa dalam belajar)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Media dapat memudahkan pemahaman pengetahuan siswa	4	80%	B (Baik)
Media dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa	3	60%	C (Cukup)
Media dapat melatih kemandirian siswa belajar	5	100%	SB (Sangat Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>22</b>	<b>88%</b>	SB (Sangat Baik)

Pada tabel mendapatkan tiga penilaian skor lima dengan presentase 100% atau termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Satu indikator mendapatkan nilai Baik (B), yakni 80%. Satu penilaian mendapatkan skor 3 dengan presentase 60% atau masuk dalam kriteria Cukup (C) dan diberikan komentar dan masukan oleh dosen ahli. Masukan pada indikator ini, yaitu media yang dibuat belum ada kegiatan belajar yang signifikan. Media hanya sebatas membimbing siswa dalam merangkum teks laporan hasil observasi. Dapat disimpulkan rata-rata keseluruhan media mendapatkan skor 22 dengan presentase 88% termasuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB).

**Tabel 20. Rata-rata Penilaian Aspek Grafik Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Grafik</b>			
Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas dan ukurannya tidak terlalu kecil atau terlalu besar)	5	100%	SB (Sangat Baik)

Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Pemilihan ukuran huruf (ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai)	4	80%	B (Baik)
Keterbacaan teks (tulisan mudah dibaca)	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>23</b>	<b>92%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada tabel grafik tiga indikator mendapatkan kriteria Sangat Baik (SB), yakni skor 5 dengan presentase 100%. Dua indikator mendapatkan skor 4 dengan presentase 80% termasuk ke dalam kriteria B (Baik) dan terdapat masukan mengenai ukuran huruf yang diperbesar. Dapat disimpulkan rata-rata skor yang diperoleh, yaitu 23 dengan presentase 92% termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB).

### 3. Data Hasil Uji Kelayakan Produk dari Guru Bahasa Indonesia

Penilaian yang dinilai oleh guru memiliki beberapa aspek, yaitu aspek kurikulum, penyajian materi, pengetahuan dan keterampilan, kebahasaan, penyajian media, keefektifitasan media, dan grafik media. Penilaian ini dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMP, yaitu Ibu Ayi Nur Asiah, S.Pd dan Ibu Murniati, S.Pd.

A. Penilaian Guru Bahasa Indonesia oleh Ibu Ayi Nur Asiah, S.Pd.

**Tabel 21. Rata-rata Penilaian Guru 1**

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor (%)	Kriteria
1	<b>Kurikulum</b>	73%	Cukup (C)

2	<b>Penyajian Materi</b>	85%	Sangat Baik (SB)
3	<b>Pengetahuan dan Keterampilan</b>	80%	B (Baik)
4	<b>Kebahasaan</b>	73%	Cukup (C)
5	<b>Penyajian Media</b>	84%	Sangat Baik (SB)
6	<b>Efektifitas media</b>	88%	Sangat Baik (SB)
7	<b>Grafik</b>	80%	B (Baik)
	Rata-rata	80,42%	Sangat Baik (SB)

Pada tabel terlihat rata-rata perolehan aspek yang dinilai, yaitu 80,42% yang termasuk ke dalam kategori penilain Sangat Baik (SB). Pada bagian kurikulum dan kebahasaan guru menilai Cukup (C) dengan presentase 73%. Pada aspek pengetahuan, keterampilan , dan grafik media guru memberikan nilai Baik (B) dengan presentase 80%. Lalu, pada aspek penyajian materi, penyajian media, dan efektifitas media guru memberikan nilai Sangat Baik (CB) dengan masing-masing presentasi yang diperoleh, yakni 85%, 84% dan 88%. Adapun komentar dan masukan yang diberikan guru, yaitu untuk ukuran huruf, gambar atau video sudah bagus dan sudah disesuaikan dengan materi yang ada.

**Tabel 22. Rata-rata Penilaian Aspek Kurikulum**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Kurikulum</b>			
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran dan Indikator	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa	3	60%	C (Cukup)
<b>Rata-rata</b>	<b>11</b>	<b>73%</b>	<b>C (Cukup)</b>

Pada tabel, indikator rata-rata keseluruhan nilai mendapatkan skor 11 dengan presentase 73% atau dalam kriteria Cukup (C). dua indikator mendapatkan nilai Baik (B), yakni 80%. Satu indikator mendapatkan nilai Cukup (C), yakni 60%.

**Tabel 23. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Materi**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Penyajian</b>			
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! memiliki cakupan yang tepat	4	80%	B (Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! disajikan secara sistematis	4	80%	B (Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	100%	SB (Sangat Baik)
Gambar atau video yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! dapat memperjelas materi	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>17</b>	<b>85%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada tabel tiga indikator memperoleh nilai Baik (B), yakni 80% dengan skor 4 dan satu indikator mendapatkan skor 5 dengan presentase 100% masuk ke dalam kriteria Sangat Bagus (SB). Rata-rata keseluruhan mendapatkan skor 17 dengan presentase 85% atau kriteria Sangat Baik (SB).

**Tabel 24. Rata-rata Penilaian Aspek Pengetahuan dan Keterampilan**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek pengetahuan</b>			
Kesesuaian latihan meningkatkan pengetahuan mengenai teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	80%	B (Baik)
<b>Keterampilan</b>			
Kesesuaian latihan meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>8</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Pada Indikator Pengetahuan dan Keterampilan menulis teks laporan hasil observasi mendapatkan skor 8 dengan presentase 80% atau masuk dalam kriteria Baik (B).

**Tabel 25. Rata-rata Penilaian Aspek Kebahasaan**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Kebahasaan</b>			
Kalimat mudah dipahami	4	80%	B (Baik)
Pengunaan bahasa yang komunikatif	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	60%	C (Cukup)
<b>Rata-rata</b>	<b>11</b>	<b>73%</b>	<b>C (Cukup)</b>

Pada tabel aspek kebahasaan mendapatkan dua indikator dengan nilai 80% masuk ke dalam kriteria Baik (B) dan mendapatkan satu nilai 73% atau masuk

kriteri Cukup (C). Rata-rata keseluruhan nilai kebahasaan mendapatkan nilai 73% atau memiliki kriteria Cukup (C).

**Tabel 26. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Penyajian Media</b>			
Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kemudahan memilih menu sajian (tampilan mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa)	4	80%	B (Baik)
Aplikasi mudah digunakan	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian proporsi gambar dan video yang disajikan dengan tampilan media	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>21</b>	<b>84%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada tabel aspek penyajian media, satu indikator mendapatkan nilai 100% atau kriteria Sangat Baik (SB) dan mendapatkan empat nilai 80% dengan kriteria Baik (B). Dapat disimpulkan rata-rata keseluruhan aspek penyajian media mendapatkan nilai 84% atau dalam kriteria Sangat Baik (SB).

**Tabel 27. Rata-rata Penilaian Aspek Keefektifitasan Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Keefektifitasan</b>			
Media dapat digunakan diberbagai tempat. Waktu, dan keadaan (media bersifat fleksibel tanpa batasan waktu, tempat, dan keadaan)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Media yang digunakan bersifat menyenangkan (kemampuan media dalam menambah motivasi siswa)	5	100%	SB (Sangat Baik)

dalam belajar)			
Media dapat memudahkan pemahaman pengetahuan siswa	4	80%	B (Baik)
Media dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa	4	80%	B (Baik)
Media dapat melatih kemandirian siswa belajar	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>22</b>	<b>88%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada tabel di atas, terdapat dua indikator yang mendapatkan nilai 100% atau masuk ke dalam kriteria Sangat Baik (SB) dan terdapat tiga indikator mendapatkan nilai 80% atau kriteria Baik (B). Jadi, secara keseluruhan nilai rata-rata pada aspek efektifitas mendapatkan nilai 88% masuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB).

**Tabel 28. Rata-rata Penilaian Aspek Grafik pada Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Grafik</b>			
Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas dan ukurannya tidak terlalu kecil atau terlalu besar)	4	80%	B (Baik)
Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)	4	80%	B (Baik)
Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)	4	80%	B (Baik)
Pemilihan ukuran huruf (ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai)	4	80%	B (Baik)
Keterbacaan teks (tulisan mudah dibaca)	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>20</b>	<b>80%</b>	<b>B (Baik)</b>

Pada aspek grafik, keseluruhan indikator mendapatkan nilai 80% yang masuk dalam kriteria Baik (B). Memiliki rata-rata keseluruhan nilai 80% dengan kriteria Baik (B).

## B. Penilaian Guru Bahasa Indonesia oleh Ibu Murniati, S.Pd.

Tabel 29. Rata-rata Penilaian Guru 2

No	Aspek yang dinilai	Presentase Skor (%)	Kriteria
1	<b>Kurikulum</b>	93%	SB (Sangat Baik)
2	<b>Penyajian Materi</b>	85%	SB (Sangat Baik)
3	<b>Pengetahuan dan Keterampilan</b>	90%	SB (Sangat Baik)
4	<b>Kebahasaan</b>	93%	SB (Sangat Baik)
5	<b>Penyajian Media</b>	92%	SB (Sangat Baik)
6	<b>Efektifitas media</b>	92%	SB (Sangat Baik)
7	<b>Grafik</b>	100%	SB (Sangat Baik)
	Rata-rata	92,42%	SB (Sangat Baik)

Pada tabel di atas, aspek kurikulum dan kebahasaan mendapatkan presentase skor 93%, penyajian materi 85%, pengetahuan dan keterampilan 90%, penyajian materi dan efektifitas media mendapatkan skor 92%, dan grafik pada media memperoleh skor 100%. Rata-rata keseluruhan aspek yang diperoleh mendapatkan 92,42% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Masukan yang diberikan untuk bahan ajar ini sudah bagus.



**Tabel 30. Rata-rata Penilaian Aspek Kurikulum**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Kurikulum</b>			
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran dan Indikator	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>14</b>	<b>93%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek kurikulum, terdapat dua indikator mendapatkan nilai 100% dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan satu indikator mendapatkan nilai 80% termasuk kriteria Baik (B). Dapat disimpulkan rata-rata keseluruhan aspek kurikulum ini mendapatkan nilai 93% yang memiliki kriteria Sangat Baik (SB).

**Tabel 31. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Materi**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Penyajian Materi</b>			
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! memiliki cakupan yang tepat	4	80%	B (Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! disajikan secara sistematis	5	100%	SB (Sangat Baik)
Materi yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	80%	B (Baik)
Gambar atau video yang terdapat di dalam media berbasis aplikasi Kahoot! dapat memperjelas materi	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>17</b>	<b>85%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek penyajian materi, terdapat tiga indikator yang mendapatkan nilai 80% termasuk dalam kriteria Baik (B) dan satu indikator mendapatkan nilai 100% termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB). Jadi, rata-rata keseluruhan nilai pada aspek penyajian materi mendapatkan kriteria Sangat Baik dengan nilai 85%.

**Tabel 32. Rata-rata Penilaian Aspek Pengetahuan dan Keterampilan**

<b>Aspek pengetahuan dan keterampilan</b>			
Kesesuaian latihan meningkatkan pengetahuan mengenai teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian latihan meningkatkan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	80%	B (Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>9</b>	<b>90%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek pengetahuan dan keterampilan, indikator pengetahuan mendapatkan nilai 100% termasuk ke dalam kriteria Sangat Baik (SB) dan keterampilan mendapatkan nilai 80% termasuk dalam kriteria Baik (B). Rata-rata keseluruhan aspek pengetahuan dan keterampilan mendapatkan nilai 90% atau Sangat Baik (SB).

**Tabel 33. Rata-rata Penilaian Aspek Kebahasaan**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Kebahasaan</b>			
Kalimat mudah dipahami	5	100%	SB (Sangat Baik)
Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian penggunaan bahasa dengan	4	80%	B (Baik)

tingkat perkembangan siswa			
<b>Rata-rata</b>	<b>14</b>	<b>93%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek kebahasaan, terdapat dua indikator yang mendapatkan nilai 100% atau termasuk kriteria Sangat Baik (SB) dan satu indikator mendapatkan nilai 80% termasuk ke dalam kriteria Baik (B). Keseluruhan rata-rata penilaian mendapatkan nilai 93% yang berarti Sangat Baik (SB).

**Tabel 34. Rata-rata Penilaian Aspek Penyajian Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Penyajian Media</b>			
Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kemudahan memilih menu sajian (tampilan mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa)	4	80%	B (Baik)
Aplikasi mudah digunakan	5	100%	SB (Sangat Baik)
Kesesuaian pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf	4	80%	B (Baik)
Kesesuaian proporsi gambar dan video yang disajikan dengan tampilan media	5	100%	SB (Sangat Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>23</b>	<b>92%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek penyajian media, terdapat tiga indikator yang bernilai 100% atau kriteria Sangat Baik (SB) dan dua indikator berkriteria Baik (B) dengan nilai 80%. Jumlah keseluruhan rata-rata pada aspek ini memiliki nilai 92% yang berarti Sangat Baik (SB)

**Tabel 35. Rata-rata Penilaian Aspek Kefektivitasan**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Kefektivitas</b>			
Media dapat digunakan diberbagai tempat. Waktu, dan keadaan (media	5	100%	SB (Sangat Baik)

bersifat fleksibel tanpa batasan waktu, tempat, dan keadaan)			
Media yang digunakan bersifat menyenangkan (kemampuan media dalam menambah motivasi siswa dalam belajar)	4	80%	B (Baik)
Media dapat memudahkan pemahaman pengetahuan siswa	5	100%	SB (Sangat Baik)
Media dapat meningkatkan kemampuan keterampilan menulis siswa	4	80%	B (Baik)
Media dapat melatih kemandirian siswa belajar	5	100%	SB (Sangat Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>23</b>	<b>92%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek efektifitas media, terdapat tiga indikator yang nilainya 100% termasuk kategori Sangat Baik (SB) dan dua indikator mendapatkan nilai 80% atau kriteria Baik (B). Rata-rata keseluruhan aspek ini, yaitu memiliki kriteria Sangat Baik (SB) dengan nilai 92%.

**Tabel 36. Rata-rata Penilaian Aspek Grafik pada Media**

Indikator	Skor	Persen	Kategori
<b>Aspek Grafik</b>			
Tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas dan ukurannya tidak terlalu kecil atau terlalu besar)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Pemilihan ukuran huruf (ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai)	5	100%	SB (Sangat Baik)
Keterbacaan teks (tulisan mudah dibaca)	5	100%	SB (Sangat Baik)
<b>Rata-rata</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>SB (Sangat Baik)</b>

Pada aspek grafik guru memberikan kelima indikator dengan nilai 100% yang berkriteria Sangat Baik (SB). Jadi, rata-rata keseluruhan nilai pada aspek ini memperoleh nilai 100% yang berkriteria Sangat Baik (SB).

Melihat penilaian yang diberikan oleh kedua guru bahasa Indonesia, secara keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan di dalam kelas dan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa berbasis aplikasi Kahoot! ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, inovatif dan kreatif.

#### 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dan melihat apakah siswa tertarik dengan bahan ajar yang dibuat. Berdasarkan angket hasil analisis kebutuhan yang telah disebarkan kepada siswa melalui *G-form* terdapat 20 siswa yang mengisi. Selanjutnya siswa menerima pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot! pada materi teks laporan hasil observasi siswa. Setelah siswa menggunakan bahan ajar yang diberikan, siswa kemudian mengisi data angket penilaian terhadap bahan ajar yang telah siswa gunakan. Berikut data hasil penilaian respons siswa terhadap bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa yang menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot!.

**Tabel 37. Rata-rata Penilaian Respons Siswa**

No	Pernyataan	Rata-rata		
		Skor	Persen	Kategori
1	Materi yang disajikan dapat saya pahami dengan mudah	4.15	83	Sangat Setuju (SS)
2	Dengan media aplikasi Kahoot!	4	80	Setuju (S)

	ini saya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang mendalam tentang materi teks laporan hasil observasi			
3	Saya dapat belajar dengan aktif dan mandiri dengan media aplikasi Kahoot!	4.15	83	Sangat Setuju (SS)
4	Media aplikasi Kahoot! Memberikan motivasi belajar kepada saya	4.3	86	Sangat Setuju (SS)
5	Saya mudah menggunakan media aplikasi Kahoot!	3.45	69	Setuju (S)
6	Saya dapat mempelajari materi dengan mudah karena materi disajikan dengan jelas	4.2	84	Sangat Setuju (SS)
7	Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf digunakan dengan tepat	3.85	77	Sangat Setuju (SS)
8	Saya suka dengan tampilan media ini karena memiliki komposisi warna yang serasi	4.1	82	Sangat Setuju (SS)
9	Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar dan video yang memiliki kualitas baik	4.2	84	Sangat Setuju (SS)
10	Media aplikasi Kahoot! menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami	4.05	81	Sangat Setuju (SS)
11	Saya dapat menggunakan aplikasi Kahoot! dengan mudah	3.5	70	Setuju (S)
12	Saya dapat menggunakan media berbasis aplikasi kahoot! di mana saja dan kapan saja	3.95	79	Setuju (S)
13	Media pembelajaran aplikasi kahoot! ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi saya	4.1	82	Sangat Setuju (SS)
14	Saya menyukai tampilan media aplikasi kahoot! karena tampilan yang dibuat menarik	4.15	83	Sangat Setuju (SS)
Jumlah		4.01	80.2	Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perolehan jumlah nilai rata-rata 80,2% dengan skor 4,01. Dapat disimpulkan penerapan bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media aplikasi Kahoot! termasuk dalam kriteria Sangat Setuju (SS). Skor tertinggi di dapat pada pernyataan “Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar dan video yang memiliki kualitas baik” mendapatkan skor 4,2 dengan presentase penilaian 82% termasuk ke dalam skor Sangat Setuju (SS).

Adapun tabel respons masing-masing siswa terhadap bahan ajar yang digunakan. Berikut tabel respons siswa.

**Tabel 38. Rata-rata Penilaian Respons Siswa Perindividu**

No	Siswa	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Siswa 1	68	70	97,14	Sangat Setuju (SS)
2	Siswa 2	44	70	62,85	Setuju (S)
3	Siswa 3	57	70	81,42	Sangat Setuju (SS)
4	Siswa 4	57	70	81,42	Sangat Setuju (SS)
5	Siswa 5	70	70	100	Sangat Setuju (SS)
6	Siswa 6	48	70	68,57	Setuju (S)
7	Siswa 7	57	70	81,42	Sangat Setuju (SS)
8	Siswa 8	56	70	80	Sangat Setuju (SS)
9	Siswa 9	50	70	71,42	Setuju (S)
10	Siswa 10	49	70	70	Setuju (S)

11	Siswa 11	56	70	80	Setuju (S)
12	Siswa 12	51	70	72,85	Setuju (S)
13	Siswa 13	59	70	84,25	Sangat Setuju (SS)
14	Siswa 14	54	70	77,14	Setuju (S)
15	Siswa 15	57	70	81,42	Sangat Setuju (SS)
16	Siswa 16	56	70	80	Setuju (S)
17	Siswa 17	57	70	81,42	Sangat Setuju (SS)
18	Siswa 18	56	70	80	Setuju (S)
19	Siswa 19	61	70	87,14	Sangat Setuju (SS)
20	Siswa 20	60	70	85,71	Sangat Setuju (SS)
Jumlah		1.123	1.400	80,21	Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan tabel hasil uji coba melalui kelompok kecil, yakni 20 siswa memperoleh hasil penilaian terhadap bahan ajar teks laporan hasil observasi berbasis aplikasi Kahoot!. Sebanyak 11 siswa dari 20 siswa memberikan penilaian sangat setuju sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan 9 siswa dari 20 siswa memberikan penilaian setuju bahwa bahan teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi Kahoot! digunakan dalam pembelajaran. Jumlah skor keseluruhan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, memperoleh jumlah 1.123 dengan 1.400. Maka dapat disimpulkan bahwa presentasi keseluruhan siswa merespons bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi Kahoot! memperoleh presentase 80,21% atau dalam kriteria Sangat Setuju (SS).



Data kualitatif pada penelitian ini berupa respons tanggapan siswa terhadap bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media aplikasi Kahoot!. berikut beberapa respons siswa.

**Tabel 39. Komentar Siswa**

No	Komentar Siswa
1	Tidak Ada
2	Kahoot! biasanya ngelag, gk terlalu enak. Sarannya sih jangan lemot (atau emang sinyalnya ya).
3	Gak ada
4	Aplikasi nya sangat menarik dan mudah dimengerti
5	Dengan aplikasi kahoot saya terbantu belajarnya
6	Aplikasi Kahoot! Bagus tapi waktu mengerjakan soal terlalu cepat
7	Aplikasinya bagus dan menarik tapi tulisannya terlalu kecil dan waktunya terlalu cepat.
8	Aplikasinya bagus tapi terlalu lama loadingnya
9	Materi bagus dan bermanfaat untuk kita
10	Aplikasi menyenangkan, menarik,tapi tulisannya agak kecil tolong diperbesar lagi ya
11	Aplikasinya menarik tapi waktu mengerjakan soalnya terlalu cepat
12	Aplikasi Kahoot! ini saya bagus tapi maaf saya masih ngk ngerti gimana cara pakainya tapi untuk tampilannya sangat menghibur
13	Quis Nya Seru, Saran Nya gatau deh, hehe
14	waktu untuk menjawab terlalu cepat
15	sambil nunggu player lain, ada vidio yg bisa ditonton sehingga tidak bosan, lalu pada vidio panda suaranya sudah jelas
16	udah bagus
17	bagus tapi butuh kuota untuk akses
18	-
19	Ga ada
20	banyakin quis lagi

#### 4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan penjelasan pada tahap implementasi, bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa dengan media berbasis aplikasi Kahoot! masih memerlukan evaluasi. Tahap evaluasi diperlukan setelah bahan ajar diimplementasikan dalam

pembelajaran dan siswa memberikan masukan terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan saran dan masukan terkait bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi berbasis Kahoot! dipaparkan dalam bentuk data kualitatif. Bahan ajar ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat berdasarkan hasil penilaian validasi materi, validasi ahli, guru bahasa Indonesia, dan tanggapan/respons siswa.

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan uji kelayakan bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa. Maka diperoleh data sebagai berikut.

Ahli materi memberikan nilai berdasarkan empat aspek, yaitu aspek kurikulum, penyajian materi, pengetahuan dan keterampilan, dan kebahasaan. Keempat aspek tersebut memperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 80% dengan kriteria Baik. Bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi Kahoot! ini termasuk bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran siswa. Keunggulan media aplikasi Kahoot! berada pada aspek pengetahuan, khususnya dalam melatih daya mengingat dan kecepatan siswa dalam menjawab setiap pertanyaan.

Lalu, keunggulan lainnya terlihat pada aspek keterampilan di mana siswa mendapatkan rangsangan sebuah video mengenai objek teks laporan hasil observasi. Video tersebut digunakan untuk memberikan contoh objek teks laporan hasil observasi lalu dari video siswa menyusun teks laporan hasil observasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar. Ahli materi memberikan nilai pengetahuan dan keterampilan dengan presentase rata-rata 80% yang termasuk ke dalam golongan baik untuk digunakan.

Ahli media memberikan nilai berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek penyajian media, aspek keefektifitasan media, dan aspek grafik. ketiga aspek ini memperoleh nilai presentase 92% dengan kriteria Sangat Baik (SB). Dapat disimpulkan dari media yang digunakan Sangat Baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek grafik dengan presentase skor 92%, khususnya pada indikator tampilan gambar (gambar yang ditampilkan jelas dan ukurannya tidak terlalu kecil atau terlalu besar), penempatan gambar (gambar ditempatkan di tempat yang sesuai), dan pemilihan jenis huruf (jenis huruf yang digunakan sudah sesuai) dengan memperoleh presentase skor 100%. Aplikasi Kahoot! ini selain mudah digunakan juga memiliki tampilan dan gambar yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan tidak bosan.

Jenis huruf yang digunakan pun sesuai tetapi ukuran huruf karena terlihat terlalu kecil, harus lebih diperbesar. Keunggulan tampilan aplikasi Kahoot! juga terlihat pada ukuran gambar yang dapat diperbesar dan diperkecil sesuai keinginan kita. Jadi ketika tulisan tidak terlihat jelas gambar dapat diperbesar. Penggunaan aplikasi Kahoot! ini memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan

jaringan data yang cukup besar dan juga *browser* yang memadai jika siswa tidak dapat mengunduh aplikasi Kahoot! di *playstore*. Jika mengunduh melalui *playstore* aplikasi Kahoot! akan berjalan tanpa hambatan, tetapi kelemahan dalam aplikasi ini membutuhkan ruang penyimpanan android 151MB.

Guru jika menginginkan gambar dan video menarik harus membuat gambar dan video secara terpisah. Video yang dibuat harus diunggah ke *youtube* terlebih dahulu karena video pada aplikasi Kahoot! ini memiliki link video yang hanya terhubung ke dalam *youtube*. Guru dapat mencari video pembelajaran melalui media *youtube* atau dapat membuat video sendiri. Aplikasi Kahoot! juga menyediakan berbagai macam gambar yang dapat kita pilih melalui kata kunci. Namun, pada penelitian ini peneliti membuat gambar sendiri melalui software *adobe photoshop*.

Pada penelitian ini, peneliti berlangganan Kahoot! *premium*, di mana Kahoot! *premium* memiliki berbagai macam *fitur* pilihan yang dapat siswa nikmati salah satunya tampilan presentasi atau *fitur slide*. Hanya saja aplikasi Kahoot! *premium* membutuhkan dana yang besar. Dapat disimpulkan aplikasi Kahoot! secara keseluruhan aplikasi Kahoot! sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh dua guru bahasa Indonesia terhadap bahan ajar yang dikembangkan, yaitu Ibu Ayi Nur Asiah, S.Pd. memberikan presentase skor 80,42% termasuk dalam kriteria Sangat Baik (SB) dari tujuh aspek penilaian. Nilai tertinggi pada media terdapat pada

keefektivitasan media dengan presentase 88% dan nilai tertinggi pada materi terdapat pada penyajian materi dengan presentase 84%. Selanjutnya penilaian yang diberikan oleh Ibu Murniati,S.Pd. mendapatkan nilai 92,42% termasuk dalam kriteria nilai Sangat Baik (SB) dari tujuh aspek penilaian. Nilai tertinggi pada aspek kurikulum mendapatkan skor 93% dan pada aspek media terdapat pada aspek grafik dengan penilaian presentase skor 100%.

Kelemahan pada media aplikasi Kahoot! memerlukan internet data yang cukup besar dan pemilihan ukuran huruf yang kurang besar. Kelemahan lain terdapat pada aspek kebahasaan karena peneliti tidak terfokus. Dapat disimpulkan dari kedua guru bahasa Indonesia memberikan nilai Sangat Baik (SB) terhadap bahan ajar yang dikembangkan dan baha ajar layak digunakn di kelas.

Berdasarkan hasil repons siswa melalui angket penilaian yang disebar setelah pembelajaran. Keseluruhan rata-rata penilaian dari masing-masing siswa mendapatkan presentase nilai 80,21% termasuk kriteria Sangat Setuju (SS), sedangkan berdasarkan penilaian dari masing-masing aspek rata-rata skor presentase penilaian mendapatkan skor 80,2% termasuk kriteria Sangat Setuju (SS).

Kelemahan pada aplikasi Kahoot! ketika diujikan mendapatkan kendala pada tampilan yang terbuka sangat lama. Hal itu terlihat pada pernyataan dalam angket “Saya mudah menggunakan media aplikasi Kahoot!” memperoleh presentase skor 69% karena kendala jaringan dan juga pada saat diujikan bukan peneliti secara langsung yang memberikan arahan tetapi guru di kelas sehingga

terdapat kendala dalam memainkan untuk beberapa siswa. Jika siswa menggunakan aplikasi Kahoot! tampilan akan terlihat lebih mudah, terdapat beberapa siswa *login* yang menggunakan link dikarenakan memori gawai yang tidak cukup.

Kelebihan dalam aspek materi mendapatkan presentase skor 83% di mana siswa beranggapan bahwa materi yang disajikan sudah sangat baik. Hal ini terlihat pada angket pernyataan “materi yang disajikan dapat saya pahami dengan mudah” dan “Saya dapat belajar dengan aktif dan mandiri dengan media aplikasi Kahoot!” peneliti menarik kesimpulan bahwa dengan adanya media Kahoot! ini siswa dapat belajar dengan mandiri dan siswa mudah memahami materi karena tampilan yang disajikan.

Keunggulan lainnya terlihat pada pernyataan “Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar dan video yang memiliki kualitas baik” gambar dan video yang disajikan memberikan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan dari hasil rata-rata penilaian siswa baik dalam setiap aspek penilaian atau penilaian masing-masing siswa. Bahan ajar teks laporan hasil observasi ini, sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **4. 3 Interpretasi Data**

Menulis teks laporan hasil observasi adalah salah satu materi di dalam pelajaran bahasa Indonesia, di mana di dalam teks laporan hasil observasi memiliki Kompetensi Dasar (KD) , Kompetensi Inti (KI), indikator, dan tujuan

pembelajaran yang harus dicapai. Tujuan pembelajaran yang dicapai mencakup kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Pada kompetensi pengetahuan siswa diminta untuk dapat menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi, sedangkan pada kompetensi keterampilan siswa harus dapat menyajikan teks laporan hasil observasi dari video atau buku pengetahuan yang dilihat dan siswa juga harus dapat menulis teks laporan hasil observasi berdasarkan objek di lingkungan sekitar.

Pengembangan bahan ajar merupakan proses atau cara pembuatan suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis. Bahan ajar, terdiri dari bahan ajar media cetak, buku pelajaran, media video, media audio, media audiovisual, media gambar, media berbasis aplikasi, dll. Pada penelitian ini, peneliti meneliti bagaimana keefektifitasan bahan ajar media berbasis aplikasi Kahoot! terhadap materi teks laporan hasil observasi siswa.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan dengan Kompetensi Dasar (K.D) 3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan dan K.D 4.8 Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.

Model yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Model pada penelitian ini mengharuskan mengikuti langkah-langkah yang sistematis. Model ADDIE

memiliki 5 langkah, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kelima model ini harus dikerjakan secara tersusun.

Berdasarkan deskripsi data di atas terlihat bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot! mendapatkan penilaian skor dari respons siswa pada setiap aspek dengan skor 80,2% atau termasuk kualitas Sangat Setuju dan rata-rata penilaian perindividu mendapatkan skor 80.21% termasuk ke dalam penilaian Sangat Setuju (SS).

Rentang penilaian kualitas Sangat Setuju (SS) terdapat pada tabel 10 kategori penilaian siswa. Kelayakan media dan materi juga diuji oleh dosen ahli materi, ahli media, dan dua guru bahasa Indonesia. Dosen ahli materi memberikan penilaian kualitas Sangat Baik (SB) dengan Skor 80%, ahli media memberikan penilaian SB (Sangat Baik) dengan skor 89%, dan guru ahli satu memberikan penilaian SB (Sangat Baik) dengan skor 80,42%, lalu guru ahli dua memberikan penilaian SB (Sangat Baik) dengan skor 92,42%. Rentang penilaian kualitas terdapat pada tabel 9 tentang kategori penilaian ahli materi, media, dan guru.

Pada penilaian aspek keterampilan dan menulis mendapatkan skor rata-rata 82%. Hal ini terlihat dari angket pernyataan “Media pembelajaran aplikasi Kahoot! ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi saya” dari 20 siswa mendapatkan kualitas penilaian Sangat Setuju (SS). Pada hasil data angket siswa, membuktikan bahwa bahan ajar teks laporan



hasil observasi siswa menggunakan media aplikasi Kahoot! dapat memberikan keefektivan dalam pembelajaran dan Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan penggunaan bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media aplikasi Kahoot! dapat memberikan pengalaman belajar yang memotivasi siswa dan bahan ajar media berbasis aplikasi Kahoot! sangat layak digunakan.

#### **4.4 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan teks laporan hasil observasi siswa dengan media aplikasi Kahoot! memiliki beberapa keterbatasan. Berikut keterbatasan dalam penelitian.

1. Sampel, wawancara kepada guru, pengambilan data tidak dapat dilakukan secara langsung dan peneliti tidak langsung menguji media di dalam kelas hanya sekedar memberikan media kepada guru. Hal ini disebabkan karena keadaan *pandemic covid-19*.
2. Pada penelitian ini mengambil sampel kelompok kecil siswa kelas VII yang berbeda-beda dari berbagai sekolah, sehingga peneliti perlu menjelaskan berkali-kali kepada setiap siswa.
3. Pelaksanaa uji coba bahan ajar ini hanya sampai uji kelayakan produk, agar produk layak digunakan di kelas. Produk yang dibuat belum mencapai tahap

efektivitas dan keefisienan media, sehingga belum optimal dalam pembelajaran.

4. Pada media aplikasi Kahoot! jika guru menginginkan beberapa fitur pembelajaran yang beragam. Guru harus berlangganan Kahoot! dan membutuhkan biaya yang terbilang mahal. Jika guru hanya menggunakan fitur gratis tidak ada tayangan fitur slide. Fitur gratis hanya dapat mengakses fitur *quiz*, *puzzle*, *true or false* dan *type answer*. Hal ini membuat peneliti berlangganan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran yang maksimal.
5. Pada keterampilan menulis, aplikasi Kahoot! hanya dapat membantu menggunakan video pembelajaran yang sebelumnya dibuat terlebih dahulu oleh peneliti lalu dimasukkan ke dalam *youtube* dan memasukkan link ke dalam aplikasi Kahoot!.
6. Aplikasi Kahoot! hanya mampu memasukkan video melalui *youtube* saja tidak dapat menggunakan video dari berkas yang terdapat di dalam file video gawai atau laptop. Hal ini membuat, pengajar perlu mengunggah video ke dalam *youtube*.
7. Pada penelitian ini peneliti mengalami kesulitan dalam proses pengambilan data, dikarenakan peneliti tidak langsung melakukan penelitian ke dalam kelas. Peneliti hanya memberikan produk kepada guru lalu guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini membuat peneliti tidak dapat langsung mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi di dalam kelas dan peneliti mengalami kesulitan dalam menjelaskan kepada guru jika terdapat siswa yang terkendala dalam menggunakan aplikasi Kahoot!.

8. Koneksi jaringan siswa mempengaruhi penggunaan media Kahoot! beberapa siswa mengeluh karena koneksi jaringan mereka untuk mengakses Kahoot! lama digunakan.
9. Memori penyimpanan gawai siswa juga mempengaruhi proses keberhasilan penggunaan media Kahoot!. Beberapa siswa mengeluh tidak dapat mengunduh aplikasi Kahoot! di gawai karena memori yang penuh. Alternatif penggunaan Kahoot! menggunakan *link* Kahoot! kelemahan link Kahoot! ini terdapat *browser* atau mesin pencari siswa. Mesin pencari siswa yang tidak mendukung penggunaan Kahoot! siswa akan mengalami kendala pada jaringan.

